

Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique

Marion Coville

« Un livre ne peut comporter trop de héros car l'on s'y perd¹ »

Le jeu vidéo fait aujourd'hui l'objet d'ouvrages historiques et biographiques : maison d'édition spécialisée, collections de « bibles » ou de « grands noms du jeu vidéo ». En France, pas moins de 38 livres portant sur l'histoire des consoles, des jeux ou de leurs créateurs ont été publiés depuis 2010. Tous ces ouvrages s'attachent à identifier les figures fondatrices et les productions cultes de la culture vidéoludique. Comment cette mise en récit façonne-t-elle la représentation de la pratique et de la création de jeux vidéo ?

Nous abordons le jeu vidéo comme une technologie de genre² qui articule des discours sur la technologie et les compétences, d'une part, et des représentations de genre, d'autre part. Alors que l'on s'interroge sur le manque de diversité au sein des équipes de création, il est intéressant d'étudier la construction d'une figure hégémonique de créateur tant celle-ci suscite les vocations et convoque des représentations de la créativité et de l'usage des technologies. S'il existe une figure hégémonique, celle-ci ne peut pleinement se comprendre qu'en déplaçant notre regard vers les formes de production et de créativité qu'elle exclut et maintient dans l'ombre. Nous tentons de maintenir une approche intersectionnelle³, qui interroge à la fois les représentations de genre, de classe, de race et les modes de production, afin de cerner la complexité des rapports de pouvoir à l'œuvre dans la production d'une « identité-type ». Pour interroger l'émergence des figures hégémoniques, nous avons porté notre attention sur des ouvrages où la vie et la pratique des créateurs sont mises en récit, notamment la *Saga des jeux vidéo*. Publiée en 1997 (intitulée tout d'abord *Bâtisseurs de Rêves*), cinq fois rééditée et augmentée, celle-ci s'est vendue à plus de 14 000 exemplaires. L'auteur, Ichbiah, y développe une histoire du jeu vidéo à travers différentes figures, présentes par ailleurs dans la sphère publique à l'occasion de remises d'insignes et des débats sur le statut d'auteur de jeu vidéo.

Nous nous intéressons ensuite à trois représentations alternatives portant sur des figures de la production indépendante (Phil Fish, Jonathan Blow, Edmund McMillen, Tommy Refenes), de la production par et pour des femmes (Kirsten Forbes, Brenda Bailey Gershkovitch, Brenda Laurel), et de la production queer (Anna Anthropy, Mattie Brice). Ces représentations contestent-elles les figures hégémoniques ? Quelle politique de représentation proposent-elles ? Nous avons collecté des documents qui mettent en récit des créateurs et créatrices et leur pratique : documentaire sur la création indépendante, articles de presse présentant et citant les créatrices de *girl's games* et de *queer games*, billets sur des plates-formes collaboratives. Plus la visibilité médiatique et institutionnelle fait défaut, plus notre collecte elle-même se déplace vers des formes d'écriture personnelles comme les blogs ou les *queer games*, où le jeu peut être une forme de récit de soi. Pour cette seconde partie, les documents collectés sont anglo-saxons, mais bénéficient d'une certaine visibilité en France. Outre la diffusion du documentaire *Indie Game The Movie* à la Gaité Lyrique en juin 2012 et l'intérêt scientifique et médiatique croissant pour ces productions, la diffusion dématérialisée de ces documents leur permet d'être accessibles depuis la France sans rencontrer les problématiques d'édition d'un livre ou d'un jeu vidéo « en boîte ».

Tous ces documents ont un propos global sur le jeu vidéo et mobilisent la figure du créateur. Par

¹ Daniel Ichbiah, *La saga des jeux vidéo*, 5^e édition, Paris, Pix'n Love, 2011, p. 11.

² Teresa De Lauretis, *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*, Bloomington, Indiana University Press, 1987.

³ Voir Patricia Hill Collins, *Black Feminist Thought. knowledge, consciousness, and the politics of empowerment*, 2^e édition, New York, Routledge, 2000 ou Kimberle Crenshaw, « Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics », *The University of Chicago Legal Forum*, vol. 4, 1989, p. 139-167.

leur forme écrite ou audiovisuelle (livres, blogs, articles, documentaire...), ils constituent un support de la culture vidéoludique, qui promeut les jeux vidéo auprès d'un public plus large. Il s'agit alors d'interroger l'émergence de figures hégémoniques dans ces supports de médiation en détaillant comment s'articulent ces représentations avec les modes de production, de diffusion et de consommation des jeux vidéo.

Le génie et le capitaine

Dans la *Saga des jeux vidéo*, on remarque une figure mythifiée, identifiée par Dovey et Kennedy comme fondatrice de l'histoire du jeu vidéo, celle du *hacker* qui détourne l'informatique de son utilisation première et se passionne pour les systèmes complexes qu'il déconstruit. La précocité de l'initiation à l'informatique, voire d'expériences professionnelles dans l'informatique, ou de l'intérêt pour les sciences et techniques est élément central des récits. Ceux-ci sont également travaillés par deux autres moteurs : la passion et la conquête. Lorsqu'ils portent sur la passion, les récits établissent un parallèle entre jeux vidéo et art. Ainsi, Ichbiah compare les concepteurs de jeux vidéo à des « équivalents modernes des grands artistes de jadis »⁴. La description des créateurs est proche des représentations du « grand artiste » : entouré d'une aura magique, « unique, divinisé – porteur depuis sa venue au monde d'une mystérieuse essence [...] baptisée Génie ou Talent⁵ ». Ainsi, le créateur Ulrich est un « pion émérite, présélectionné, doté d'une Mission avec un grand M »⁶. À l'instar des jeunes créateurs, embauchés malgré leur jeune âge alors que personne n'ose leur accorder de confiance, il incarne une version actualisée du Jeune Prodiges, découvert par un « un mécène plein de discernement »⁷ (sa « bonne étoile »). Ici, « le côté miraculeux, non déterminé, asocial de la réussite artistique »⁸ structure ce récit de réussite sociale : le talent et la bonne étoile semblent être les seules conditions d'accès à la création de jeux vidéo. Le génie et le don divin s'articulent avec une pratique de création intensive, voire obsessionnelle : Ulrich « passe jusque 20h par jour devant sa machine [...] en larmes devant l'écran tremblant »⁹, tandis que Raynal avait « placé un lit près de son bureau [...] et ne se couchait que lorsqu'il ne tenait plus debout »¹⁰. C'est une vision sacrificielle qui se trouve ainsi mise en scène : l'auteur nous apprend par exemple que le créateur scrute tellement l'écran qu'il souffre de dérèglement de la vision et que les problèmes de santé dû à cette obsession pour la création sont aussi récurrents : « malgré les crises de spasmophilie [...], Philippe préfère rogner sur le budget alimentation plutôt que de sacrifier une once de la délectation informatique »¹¹. La pratique de création intensive s'accompagne aussi de solitude et de dénuement : Raynal vit par exemple « à la manière d'un ermite avec son ordinateur Amiga pour seul compagnon »¹². Les liens avec la pratique de création sont ainsi résumés : « sans accorder le moindre répit à l'âme harassée de sa victime, la pieuvre ludique a déroulé ses tentacules ensorceleuses »¹³. Ce récit n'est pas sans rappeler le héros romantique, traversé par des forces supérieures qu'il ne saurait maîtriser.

Cette apparente impuissance des créateurs face à leur destin participe à construire l'image d'un don, déconnecté des aspects sociaux ou économiques : le cadre de vie et le coût de l'accès aux technologies s'effacent au profit de la représentation d'un jeune homme touché par la grâce qui réalise sa destinée en usant d'un matériel informatique providentiel. La pratique obsessionnelle et

⁴ Daniel Ichbiah, *op.cit.*, p. 8.

⁵ Linda Nochlin, « Pourquoi n'y a-t-il pas eu de grands artistes femmes ? », dans *Femmes, art et pouvoir*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 1993, p. 212.

⁶ Daniel Ichbiah, *op.cit.*, p. 100.

⁷ *Ibid.*, p. 213.

⁸ *Ibid.*, p. 214.

⁹ Daniel Ichbiah, *op.cit.*, p. 26-27.

¹⁰ *Ibid.*, p. 149.

¹¹ *Ibid.*, p. 27.

¹² *Ibid.*, p. 148.

¹³ *Ibid.*, p. 29.

ses conséquences façonnent l'image d'une activité de création sacrificielle et chronophage : qu'il s'agisse du temps, du lien social ou de la santé, le créateur accomplit sa destinée au détriment du reste. Aux prédispositions innées pour les technologies vient s'ajouter l'idée d'une pratique obsessionnelle et solitaire, qui articule l'image de l'artiste de génie à celle, plus contemporaine, du *geek*¹⁴. Mais seules les capacités informatiques hors normes et l'obsession créatrice sont ici mises en valeur. Les stigmates du *geek* se voient ainsi remplacés par un récit de courage et de conquête, où le créateur de jeu vidéo devient explorateur de nouveaux mondes : « En ce temps où l'on explore encore des terres inconnues, les chercheurs d'or du jeu vidéo sont [...] fiers, audacieux, emplis de grandeur, imprévisibles ! » ; « la presse [...] évoque une croisade vers un nouvel empire et compare ses capitaines aux successeurs de Magellan »¹⁵.

La notion de territoire se déploie au fil de l'ouvrage : Bonnell est un « jeune conquérant »¹⁶ qui « supporte mal que l'on vienne marcher sur ses plates-bandes en pays conquis, sur la terre lyonnaise »¹⁷. On retrouve la figure du jeune entrepreneur, dont la prise de risque témoigne de son caractère visionnaire et de son courage. L'exploration de nouveaux territoires est également soutenue par une référence constante à la navigation (« ils sont tissés du même coton, celui des guerriers celtiques et des navigateurs au long cours »¹⁸). Cette représentation du créateur comme capitaine de bateau façonne l'image d'un créateur seul maître à bord et capable de mener à bon port sa création et son équipage. La thématique du contrôle et de la maîtrise est renforcée par les références récurrentes au combat et à la guerre, qui illustrent le monde du travail : « Du pugilat qui a opposé 500 postulants, trois survivants ont émergés », « le parcours du combattant » ; « Deux autres fidèles de la cause [...] complètent la formation qui part à l'assaut »¹⁹. Le champ lexical de la guerre est également convoqué pour décrire les créateurs : « Robocop fragile et décalé »²⁰. Descriptions et territoires à conquérir participent à la représentation d'une forme de masculinité militarisée²¹ où l'espace est conçu comme un territoire à coloniser. Ces récits produisent une représentation hégémonique de la masculinité dans l'association à un univers de combat, aux sciences et aux technologies. Par l'évocation récurrente de compétences technologiques hors-normes des créateurs, le jeu vidéo se construit comme une « culture masculine "nécessairement" technique »²². La figure du créateur, mais également sa pratique et son parcours, forment une technicité hégémonique²³, articulant identité de genre, usages et compétences technologiques. À travers ces récits se construit une figure hégémonique associée à la maîtrise technologique, érigée en compétence nécessaire à la production d'une œuvre créative. Mais ces récits sont également liés au développement d'une industrie où coûts de production et nombre d'employés sont régulièrement mis en avant à des fins stratégiques, comme preuves du poids de ces entreprises.

La construction d'une telle figure n'est par ailleurs pas sans rappeler la « politique des auteurs » évoquée par Geneviève Sellier à propos de la Nouvelle Vague, celle-ci dissimulant une hégémonie masculine dans la création et la critique de cinéma²⁴. L'insistance sur la figure de l'auteur au cinéma érige le réalisateur en artiste à la vision unique, qui détient la « paternité » de l'œuvre et détourne

¹⁴ David Peyron, « La construction de l'identité culturelle *geek* dans le monde scolaire. À la recherche d'une autre masculinité ? », Colloque *École, loisirs, sport, culture, la fabrique des garçons*, Université Bordeaux 3, Bordeaux, 13-14 mai 2013.

¹⁵ Daniel Ichbiah, *op.cit.*, p. 207 et p. 278.

¹⁶ *Ibid.*, p. 103.

¹⁷ *Ibid.*, p. 160.

¹⁸ *Ibid.*, p. 188.

¹⁹ *Ibid.*, p. 88 et p. 188.

²⁰ *Ibid.*, p. 281.

²¹ Nick Dyer-Witheford, Stephen Kline and Greg De Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press, 2003.

²² Josiane Jouët, « Technologies de communication et genre », *Réseaux*, n°120, 2003, p. 53-86, p.67.

²³ John Dovey, « Technicity and identity in the age of user-generated content », Colloque *Transforming Audiences* Université de Westminster, Londres, 6-7 Septembre 2007.

²⁴ Geneviève Sellier, *La Nouvelle Vague : Un cinéma au masculin singulier*, Paris, CNRS Éditions, 2005.

l'attention du processus de production et de la démarche collective de création. Alors que la création industrielle de jeu vidéo convoque une grande variété d'acteurs, la figure du créateur concentre quant à elle l'ensemble des responsabilités et devient la seule garante de l'identité et de l'univers d'un jeu. Dans la critique de jeux dits indépendants, domaine plus propice aux petites équipes, on voit d'ailleurs émerger le terme « jeu d'auteur » qui vient bien souvent qualifier les productions auxquelles il semble possible de prêter des intentions artistiques.

Dans l'intimité des créateurs indépendants

Les récits de création indépendante véhiculent généralement des valeurs telles que la liberté, l'émancipation ou encore l'intimité²⁵. Dans le documentaire *Indie Game The Movie*²⁶, l'importance laissée au discours des créateurs donne lieu à une représentation plus intime. La réussite professionnelle est présentée comme un succès avant tout personnel, qui permet de changer de vie : rembourser une dette, acheter une nouvelle maison. Malgré un regard critique sur la production industrielle des jeux, le documentaire montre de grandes similitudes avec les récits précédemment évoqués. Ainsi, il s'attarde sur l'enfance des créateurs pour retracer l'éclosion de talents hors normes. Il s'agit aussi de construire l'image de pionniers reconnus, comme Ulrich, Raynal et Ancel, faits Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres. Le reportage fait aussi le choix de se concentrer sur des *success stories*²⁷ et se conforme à l'économie du *hit*²⁸. On retrouve par ailleurs l'image d'une pratique sacrificielle : une scène montre Refenes s'administrant un traitement d'insuline puis déclarant : « j'ai sacrifié ma vie »²⁹, Fish répond qu'il « [s]e suicider[a] »³⁰ s'il n'est pas capable de terminer la production de son jeu.

Mais c'est aussi par les représentations genrées et racisées qu'il produit que ce documentaire rejoint la figure hégémonique du créateur. Dans les documents évoqués jusqu'ici, les femmes apparaissent à de rares occasions. Dans *la Saga des Jeux Vidéo*, la compagne et l'amante sont les seules figures récurrentes. L'amante constitue une figure métaphorique utilisée pour décrire la relation entre créateur et jeu vidéo sous les traits d'une liaison hétérosexuelle : « Il fallait prendre de la distance vis-à-vis de cette amante technologique qui l'accaparait sans partage » ; « Frédérick Raynal va se laisser charmer par les yeux bridés d'une intrigante japonaise du nom de SEGA qui va exiger une liaison exclusive »³¹. Les personnages féminins cités dans l'ouvrage sont cantonnés à des rôles d'adjuvantes et à des espaces clos (« Les deux aficionados du ZX-81 [...] passent des nuits entières à programmer dans la chambre de bonne de Philippe, tandis que Nelly dort dans un coin »³²). Dans *Indie Game The Movie*, la mère de Refenes est montrée tandis qu'elle confectionne des gâteaux à l'effigie du jeu que son fils créé, et la compagne de McMillen, Danielle, alors qu'elle confectionne une peluche du héros créé par son compagnon. On ne voit que les mains de celle-ci qui s'affairent sur une machine à coudre tandis que ce dernier raconte la relation de « complémentarité » qui unit le héros du jeu à sa compagne, *Bandage girl*. Le reportage présente des images d'archives, où

²⁵ Paolo Ruffino, « Narratives of independent production in video game culture », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol.7, n°11, 2013, p. 106-121.

²⁶ Réalisé par Pajot et Swirsky en 2011, le documentaire suit les créateurs de trois jeux vidéo : Jonathan Blow (*Braid*), Phil Fish (*Fez*), Tommy Refenes et Edmund McMillen (*Super Meat Boy*).

²⁷ Les trois jeux ont été diffusés sur la plate-forme dématérialisée de l'éditeur Microsoft. *Fez* a remporté le Grand Prix 2012 et le prix 2008 *Excellence in Visual Art* de *L'Independent Game Festival* (IGF), *Braid* a remporté le prix 2006 *Innovation in Game Design* de l'IGF. *Super Meat Boy* a été nommé en 2010 pour le Grand Prix et pour le prix *Excellence in Audio* de l'IGF, son créateur ayant déjà remporté des prix pour ses jeux antérieurs.

²⁸ Le modèle du « hit AAA » est considéré comme hégémonique dans l'industrie du jeu vidéo même s'il est progressivement remis en cause depuis quelques années, voir Alain Le Diberder, « Le modèle économique des jeux vidéo, un colosse en péril », *Hermès*, n°62, 2012, p. 136-143.

²⁹ « I sacrificed having a life » *Indie Game: The Movie*, 49'28 à 49'30.

³⁰ « I would kill myself » *Ibid.*, 40'13 à 40'15.

³¹ Daniel Ichbiah, *op.cit.*, p. 149. et p. 163.

³² *Ibid.*, p. 28.

McMillen reçoit un prix : arrivé sur scène, il demande sa compagne en mariage et le documentaire nous laisse enfin découvrir le visage et le prénom de celle-ci. La séquence suivante se concentre sur Danielle, interrogée sur sa vie de couple pendant la création du jeu. Après s'être exprimée en premier lieu sur son mari, puis sur sa vie quotidienne, on la voit pointer du doigt l'image d'un chat sur son ordinateur : « Je le lui ai demandé... Quand le jeu sera terminé et que l'on déménagera dans une maison, si je pouvais avoir un chat, et il a dit oui. C'est le chat de mes rêves. C'est comme avoir un enfant »³³. La fin du reportage montre deux photos dont les légendes précisent que Danielle a obtenu ce qu'elle désirait : un chat et une maison. Le reportage montre donc des femmes, enfermées dans un espace clos et une domesticité, dont les espoirs de changement reposent sur le succès du compagnon ou du fils.

D'autres groupes minoritaires sont quant à eux exclus des récits étudiés. Dans *Indie Game The Movie*, sur les treize représentants du secteur du jeu vidéo interviewés, tous sont des hommes. Douze vivent sur le continent américain et sont perçus comme blancs. Au sein de *la Saga des Jeux Vidéo*, la blancheur des créateurs ne se définit qu'en creux, dans l'opposition implicite à des traits construits comme distinctifs des « non blancs » : l'un des créateurs est présenté comme « l'asiatique Paul Cuisset »³⁴. La firme SEGA devient une « intrigante japonaise » aux « yeux bridés »³⁵, tandis que la rencontre entre Raynal et Yaël Barroz, nous est contée sous ces termes : « Aladin vient de rencontrer sa Jasmine »³⁶. Le fait de souligner la francité des créateurs dans le titre des ouvrages qui leur sont consacrés (*Michel Ancel : Biographie d'un créateur de jeux vidéo français* ou *Éric Chahi : parcours d'un créateur de jeux vidéo français*) ou leur contribution à la « french touch »³⁷ témoigne de la singularité de la position de ces créateurs. Toutefois, qu'il s'agisse des documentaires ou des ouvrages biographiques, tous s'accordent à construire une figure hégémonique du créateur de jeux vidéo, masculine, hétérosexuelle, principalement blanche et occidentale.

Consalvo³⁸ montre que la passion, qui traverse les récits étudiés, est une composante importante de l'idéologie professionnelle du jeu vidéo : critère de recrutement courant, elle légitime aussi des conditions de travail difficiles. La passion est ainsi utilisée pour maintenir des procédures de production, et elle est un des éléments constitutifs de l'image du travailleur idéal. Elle se retrouve, comme le montre Johnson³⁹, au cœur de l'organisation du travail : le travail d'équipe serait ainsi efficace lorsque les employés partagent la même pratique des jeux vidéo. Les créateurs de contenu sont ainsi recrutés sur la base d'une culture commune et travaillent dans un entre-soi qui concourt à façonner le type de jeu produit ainsi que sa diffusion – l'auteur note que la communauté de testeurs chargée d'expérimenter les prototypes pour l'amélioration du jeu est également recrutée sur le même critère de la passion et de l'investissement. Le héros de jeu est majoritairement blanc et masculin⁴⁰, et les personnages issus de groupes minoritaires échappent rarement aux stéréotypes⁴¹.

³³ « I asked for it. When the game is done, and we move to a house, if i could get a cat, and he said yes. And this is my dream cat. It's like having a baby » *op.cit.*, 48'52 à 49'04.

³⁴ Daniel Ichbiah, *op.cit.*, p. 156.

³⁵ *Ibid.*, p. 163.

³⁶ *Ibid.*, p. 152.

³⁷ Ministère de la Culture et de la Communication, 13 mars 2006, *Cérémonie de remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des arts et des lettres aux créateurs de jeux vidéo : Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frederick Raynal*, [En ligne]. [Page consultée le 20 décembre 2013] Disponibilité et accès <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/donnedieu/decosvideos.html>

³⁸ Mia Consalvo, « Crunched by Passion : Women Game Developers and Workplace Challenges » dans Yasmin B. Kafai *et al.* (dir.), *Beyond Barbie & Mortal Kombat*, Cambridge, The MIT Press, 2008, p. 177-192.

³⁹ Robin S. Johnson, « Toward Greater Production Diversity : Examining Social Boundaries at a Video Game Studio », *Games and Culture*, vol. 8, n°3, 2013, p. 136-160.

⁴⁰ Michael Hitchens, « A Survey of First-person Shooters and their Avatars », *Gamestudies*, vol.11, n°3, 2011.

⁴¹ Voir David J. Leonard, « “Live in Your World, Play in Ours” : Race, Video Games, and Consuming the Other », *Studies in Media & Information Literacy Education*, vol. 3, n° 4, 2003, p. 1-9, et Vit Šisler, « Digital Arabs: Representation in video games », *European Journal of Cultural Studies*, vol. 11, n° 2, 2008, p. 203-220.

« A ROM of their own⁴² »

Il existe des luttes pour la représentation d'autres créativités qui s'écrivent à l'ombre du discours dominant. Nous évoquerons deux types de jeu et leur conditions de production : les *girl's games* et les *queer games*, en nous intéressant à la représentation des créatrices à travers leurs déclarations et leurs pratiques de création. Des entreprises telles que Purple Moon ou Her Interactive apparaissent ainsi dans les années 1990 à l'initiative de femmes créatrices souhaitant s'adresser à des publics de jeunes filles. Dans les articles de presse, on peut déceler une esquisse de récit de vie : la plupart des créatrices ont connu l'industrie du jeu vidéo et ont développé un ras-le-bol, voire un sentiment d'incompréhension à son égard. Cette expérience leur a permis d'observer la non-prise en compte des joueuses. Dès lors, les créatrices se lancent dans la fondation de studio dédiés aux *girl's games*, c'est le cas de Silicon Sisters, studio canadien créé en 2010 par Forbes et Bailey Gershkovitch, qui se définissent comme « vétérantes de l'industrie ». Les constats et objectifs de ces créatrices s'expriment dans des interviews : B. Laurel, co-fondatrice de Purple Moon, déclare que les contenus qu'elle estime calibrés pour les garçons, proposent des interfaces excluantes car « fondées sur un ensemble de capacités cognitives et d'aptitudes acquises que nous sommes beaucoup à ne pas posséder »⁴³. Sur le même sujet, elle ajoute : « ce qui a fonctionné pour ce groupe n'a absolument pas fonctionné pour la plupart des filles et des femmes⁴⁴ ». Ici s'exprime l'idée d'une différence « naturelle » de goûts et d'aptitudes entre hommes et femmes, qui devient le cadre d'interprétation des différences de jeu entre filles et garçons. Une telle démarche se retrouve chez Her Interactive qui use du maquillage, de la mode, du shopping et des garçons comme thèmes privilégiés, ou encore chez Silicon Sisters : « Les jeux vidéo qui reposent sur des compétences sociales traditionnellement féminines comme la négociation, la persuasion et même la manipulation, et offrent la possibilité d'échanger des secrets, d'entretenir des relations et d'accumuler des objets glamour devraient plaire davantage à de nombreuses femmes »⁴⁵.

L'avènement de ces créatrices contribue par conséquent à faire émerger la problématique du genre et œuvrer en faveur de sa prise en compte dans les jeux vidéo, mais les traits caractéristiques des *girl's games* semblent ne se définir qu'en opposition à une représentation de la masculinité, instituant cette dernière comme modèle de référence. Là où les hommes n'auraient qu'une pratique guerrière, violente et compétitive du jeu vidéo, les femmes joueraient avec douceur, entraide et dialogue. La pratique et la création de jeux vidéo semblent se structurer autour d'une binarité masculin/féminin.

Une production *Do It Yourself*

D'autres récits de création existent et gagnent en visibilité depuis quelques années : ceux portant sur les *queer games*. Les amateurs et amatrices de ces jeux, qui se définissent souvent comme *queer* ou *trans**, usent de leur temps libre pour créer des jeux afin de partager un message ou une expérience. Contrairement aux créateurs et créatrices précédemment évoqués, ces producteurs et productrices ont une faible visibilité médiatique. Par conséquent, ils développent souvent leurs propres plateformes d'expression, à travers les jeux créés, les blogs ou la rédaction d'articles pour des fanzines

⁴² Michael Krantz, « A rom of their own », *TIME*, 09.06.1997.

⁴³ « Based around a set of cognitive abilities and learned skills that many of us aren't very good at... », Susan McCarthy, 1993, « Techno Soaps and Virtual Theatre », *Wired* [En ligne]. [Page consultée le 20 décembre 2013] Disponibilité et accès <http://www.wired.com/wired/archive//1.02/brenda.html> (traduction par l'auteure).

⁴⁴ « What worked for that demographic absolutely did not work for most girls and women. », Greg Beato, 1997, « Girl Games », *Wired* [En ligne]. [Page consultée le 20 décembre 2013] Disponibilité et accès http://www.wired.com/wired/archive//5.04/es_girlgames.html (traduction par l'auteure).

⁴⁵ Kate Taylor, 4 février 2012, « Outside the boy box: Women are embracing - and rethinking - video games », *The Globe and the Mail*, [En ligne]. [Page consultée le 20 décembre 2013] Disponibilité et accès <http://www.theglobeandmail.com/technology/gaming/gaming-news/outside-the-boy-box-women-embrace-and-rethink-video-games/article543429/> (traduction par l'auteure).

ou sites comme *Border House*.

Ces jeux définis comme *queer* interrogent souvent les représentations de genre, de race, de classe ou ayant trait à la sexualité⁴⁶ et s'adressent à un public marginalisé⁴⁷. Cette approche *queer* du jeu vidéo est au cœur de leurs mécanismes : par une facilité d'accès et un *gameplay* expérimental qui échappe aux classifications, ils interrogent la représentation de la création de jeux vidéo. Là où l'industrie développe une « culture de l'*upgrade* permanente⁴⁸ », ces jeux sont souvent réalisés à l'aide de graphismes sommaires, voire absents, et peuvent donc être joués sur un matériel informatique sans configuration particulière et coûteuse. Gratuits et accessibles, les commandes se résument à quelques directions ou choix, laissant de côté l'habileté et l'entraînement. Une partie ne dure que quelques minutes et s'éloigne d'une représentation des jeux vidéo comme performance technologique et pratique chronophage, nécessitant des périphériques coûteux et le sacrifice d'autres loisirs.

Dans une conférence sous-titrée « Queering Videogames », Anna Anthropy propose une compilation de figures connues du jeu vidéo, dont le titre, *white guys*⁴⁹, souligne le caractère hégémonique. À l'inverse, le récit de création des *queer games* la dépeint comme une pratique vernaculaire et accessible à tou-te-s. L'ouvrage d'Anthropy propose d'ailleurs des méthodes pour créer des jeux simplement, ouvrant ainsi la voie à de nouvelles formes d'expression. Ici, l'image de l'auteur-e de jeu vidéo ne repose pas sur un « don hors-norme », mais plutôt sur la base d'une connaissance acquise en amateur et qu'il s'agit de redistribuer pour permettre à d'autres de se lancer dans la création. Ils encouragent notamment l'utilisation d'outils de création faciles à subvertir et détourner. La « passion » est ici mise au service d'une nouvelle « idéologie » proche de la culture du libre : gratuité des jeux, mise à disposition de tutoriels et de logiciels. La diffusion des créations s'éloigne du modèle de la licence, à l'œuvre dans l'industrie du jeu vidéo. La création de jeux vidéo est abordée comme une pratique vernaculaire voire résistante, ni chronophage, ni sacrificielle.

Avec les *queer games*, la marge ne se donne plus à voir comme un espace d'exclusion, elle est aussi un espace de créativité, un « lieu d'hypothèses radicales, un espace de résistance [...] un emplacement central pour la production d'un discours contre-hégémonique, qui ne se retrouve pas seulement dans les mots, mais dans les façons d'être et les modes de vie »⁵⁰. Les *queer games* semblent être un lieu auquel on s'accroche « car il nourrit cette capacité à résister. Il offre la possibilité de points de vue radicaux à partir desquels on peut voir et créer, imaginer des alternatives, des nouveaux mondes »⁵¹. La démocratisation d'outils de production et la diffusion en dehors de circuits fermés apparaissent comme le terreau de nouvelles expériences et de nouveaux espaces d'expression et de diffusion (à l'instar des *game jam*, du *crowdfunding* et des plates-formes dématérialisées). Cet engouement pour d'autres formes de production, à l'heure où le marché dit « traditionnel » est rattrapé par de nouvelles plates-formes⁵², pourrait sûrement contribuer à

⁴⁶ Nous pouvons citer des créateurs et créatrices comme Anna Anthropy, Mattie Brice, Merritt Kopas, Porpentine, Robert Yang, Christine Love ou Stephen Lavelle.

⁴⁷ Comme le souligne le titre de l'ouvrage d'Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York, Seven Stories Press, 2012.

⁴⁸ John Dovey et Helen W. Kennedy, *Game Cultures: Computer Games As New Media*, Berkshire, Open University Press, 2006, p. 52.

⁴⁹ Anna Anthropy, 12 janvier 2013, « Now we have voices », *Auntie Pixelante* [En ligne]. [Page consultée le 20 décembre 2013] Disponibilité et accès <http://www.auntiepixelante.com/?p=1888>

⁵⁰ « Site of radical possibility, a space of resistance (...) a central location for the production of a counter hegemonic discourse that is not just found in words but in habits of being and the way one lives », bell hooks, « Marginality as a site of resistance », dans Russell Ferguson *et al.* (dir.), *Out there: Marginalization and contemporary cultures*, Cambridge, The MIT Press, 1992, p. 341-343, p. 341 (traduction par l'auteure).

⁵¹ « Because it nourishes one's capacity to resist. It offers the possibility of radical perspectives from which to see and create, to imagine alternatives, new worlds », bell hooks, *op.cit.* (traduction par l'auteure).

⁵² Aux États-Unis, en 2006, le marché « traditionnel » des jeux vidéo sur support physique représentait 90 % du marché. En 2010, notamment avec l'arrivée des jeux en ligne et des jeux sur *smartphones*, il ne représente plus que 55 %. Voir Alain Le Diberder, *op.cit.*

l'émergence d'une plus grande diversité dans la création de jeux vidéo et permettre une appropriation de ses représentations et modes de production.

À travers cette étude, nous avons interrogé l'émergence d'une représentation hégémonique du créateur de jeu vidéo, construite par le récit de vie dans des textes portant sur le jeu vidéo. Sans pour autant soutenir l'existence d'un rapport de cause à effet, nous constatons que la figure hégémonique du créateur (masculine, blanche, occidentale, hétérosexuelle) et sa pratique (chronophage et sacrificielle) se retrouvent en partie dans les représentations du joueur et du héros de jeu vidéo, et donnent lieu à une image homogène évacuant les pratiques alternatives. Cette figure et ces représentations sont l'expression d'un imaginaire collectif et participent à l'écriture d'une « version particulière et hégémonique de la culture du jeu vidéo, possédant son origine propre et ses mythes, ses pères fondateurs et ses producteurs et consommateurs préférés voire idéalisés »⁵³. Les formes de création alternatives sont d'ailleurs disqualifiées : les *girl's games* sont tournées en dérision, tandis que les *queer games* se voient régulièrement refuser l'appellation de « jeu vidéo » en raison de leur éloignement des standards du domaine. Face aux difficultés rencontrées par certaines formes de jeu vidéo, on peut émettre l'hypothèse que les représentations hégémoniques de la pratique et de la création de jeux vidéo sont liées à la définition commune du jeu vidéo. En considérant la diversité des expériences de jeu et de création, on pourrait alors espérer enrichir la définition du jeu vidéo.

⁵³ « A particular hegemonic version of game culture complete with its own origin and myths, founding fathers and idealized or preferred producers and consumers ». Cf. John Dovey et Helen W. Kennedy, « From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture » dans Patrick Williams et Jonas Heide Smith (dir.), *The Players' Realm : Studies on the Culture of Videogames and Gaming*, Jefferson, McFarland Press, 2007, p. 131-153, p. 131 (traduction par l'auteure).

Bibliographie

ANTHROPY Anna, 12 janvier 2013, « Now we have voices », *Auntie Pixelante* [En ligne]. [Page consultée le 20 décembre 2013] Disponibilité et accès <http://www.auntiepixelante.com/?p=1888>

ANTHROPY Anna, *Rise of the Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York, Seven Stories Press, 2012.

BEATO Greg, 1997, « Girl Games », *Wired* [En ligne]. [Page consultée le 20 décembre 2013] Disponibilité et accès http://www.wired.com/wired/archive//5.04/es_girlgames.html

CONSALVO Mia, « Crunched by Passion : Women Game Developers and Workplace Challenges » dans KAFAI Y.B. et al. (dir.), *Beyond Barbie & Mortal Kombat*, Cambridge, The MIT Press, 2008, p. 177-192.

CRENSHAW Kimberle, « Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics », *The University of Chicago Legal Forum*, vol. 4, 1989, p. 139-167.

DE LAURETIS Teresa, *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*, Bloomington, Indiana University Press, 1987.

DOVEY John, « Technicity and identity in the age of user-generated content », Colloque *Transforming Audiences* Université de Westminster, Londres, 6-7 Septembre 2007.

DOVEY John et KENNEDY Helen W., « From Margin to Center: Biographies of Technicity and the Construction of Hegemonic Games Culture » dans WILLIAMS Patrick et HEIDE SMITH Jonas (dir.), *The Players' Realm : Studies on the Culture of Videogames and Gaming*, Jefferson, McFarland Press, 2007, p. 131-153.

DOVEY John et KENNEDY Helen W., *Game Cultures: Computer Games As New Media*, Berkshire, Open University Press, 2006.

DYER-WITHEFORD Nick, KLINE Stephen, DE PEUTER Greg, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montreal, McGill-Queen's University Press, 2003.

JOHNSON Robin S., « Toward Greater Production Diversity : Examining Social Boundaries at a Video Game Studio », *Games and Culture*, vol. 8, n°3, 2013, p. 136-160.

JOUËT Josiane, « Technologies de communication et genre », *Réseaux*, n°120, 2003, p. 53-86.

HILL COLLINS Patricia, *Black Feminist Thought. knowledge, consciousness, and the politics of empowerment*, 2^e édition, New York, Routledge, 2000.

HITCHENS Michael, « A Survey of First-person Shooters and their Avatars », *Gamestudies*, vol.11, n°3, 2011.

hooks bell, « Marginality as a site of resistance », dans FERGUSON Russell *et al.* (dir.), *Out there: Marginalization and contemporary cultures*, Cambridge, The MIT Press, 1992, p.341-343.

ICHBIAH Daniel, *La saga des jeux vidéo*, 5^e édition, Paris, Pix'n Love, 2011.

LE DIBERDER Alain, « Le modèle économique des jeux vidéo, un colosse en péril », *Hermès*, n°62, 2012, p. 136-143.

LEONARD David J., « “Live in Your World, Play in Ours”: Race, Video Games, and Consuming the Other », *Studies in Media & Information Literacy Education*, vol. 3, n° 4, 2003, p. 1-9.

MCCARTHY Susan, 1993, « Techno Soaps and Virtual Theatre », *Wired* [En ligne]. [Page consultée le 20 décembre 2013] Disponibilité et accès <http://www.wired.com/wired/archive//1.02/brenda.html>

NOCHLIN Linda, « Pourquoi n'y a-t-il pas eu de grands artistes femmes ? », dans *Femmes, art et pouvoir*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 1993.

PEYRON David, « La construction de l'identité culturelle *geek* dans le monde scolaire. À la recherche d'une autre masculinité ? », Colloque *École, loisirs, sport, culture, la fabrique des garçons*, Université Bordeaux 3, Bordeaux, 13-14 mai 2013.

RUFFINO Paolo, « Narratives of independent production in video game culture », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol.7, n°11, 2013, p. 106-121.

SELLIER Geneviève, *La Nouvelle Vague : Un cinéma au masculin singulier*, Paris, CNRS Éditions, 2005.

ŠISLER Vit, « Digital Arabs: Representation in video games », *European Journal of Cultural Studies*, vol. 11, n° 2, 2008, p. 203-220.

TAYLOR Kate, 4 février 2012, « Outside the boy box: Women are embracing - and rethinking - video games », *The Globe and the Mail*, [En ligne]. [Page consultée le 20 décembre 2013] Disponibilité et accès <http://www.theglobeandmail.com/technology/gaming/gaming-news/outside-the-boy-box-women-embrace-and-rethink-video-games/article543429/>